FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOGAN'S ALLEY™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

LIGHT GUN
SERIES
SÉRIE PISTOLET
À RAYONS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Hogan's Alley™ Pak. This game requires the Zapper,™ Light Gun Attachment.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Do you have what it takes to be an agent?
Test your skills, using the Zapper, in Hogan's Alley. There are three quick-draw games to choose from: First, practice making split second identification of the gangsters in a line-up. Next, move into the streets where enemy targets can pop up from anywhere, then show'em your stuff in the Trick Shoot, a rapid fire round for only the toughest G-men.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

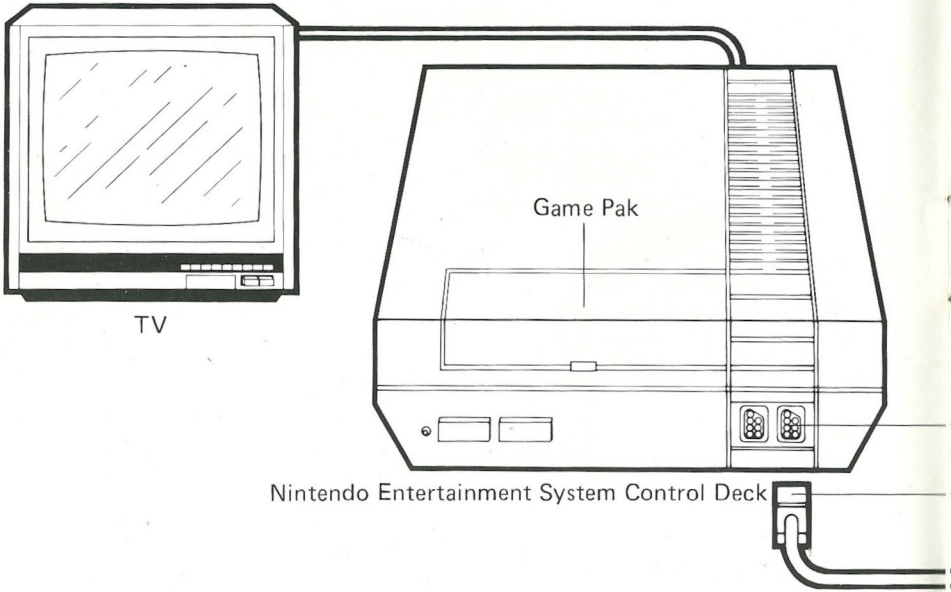
1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Read the instruction booklet for the Zapper thoroughly.

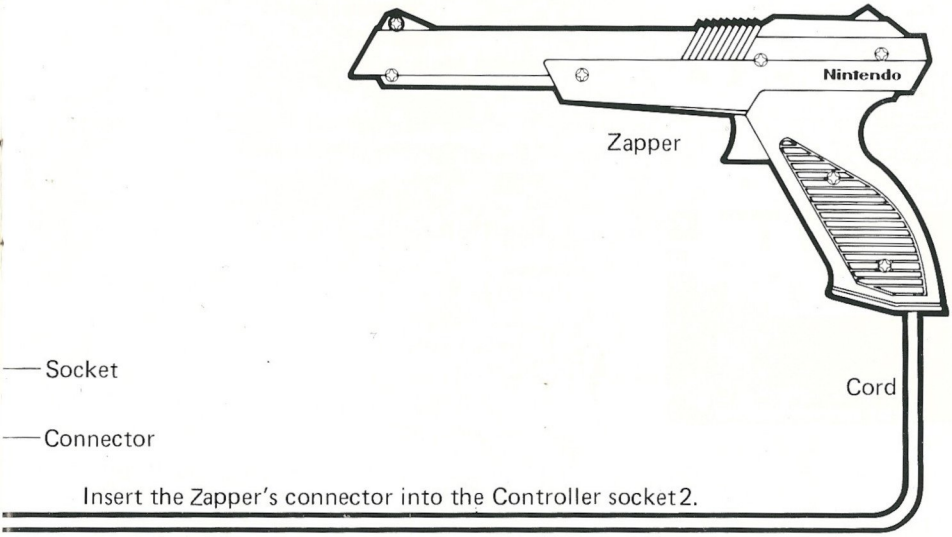
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. CONNECTING THE ZAPPER TO THE NINTENDO



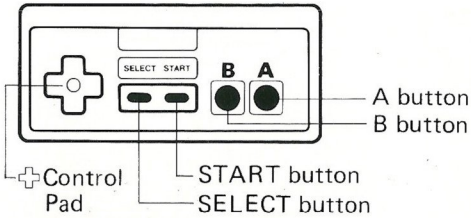
ENTERTAINMENT SYSTEM CONTROL DECK



Insert the Zapper's connector into the Controller socket 2.

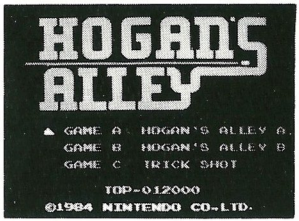
3. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1



Controller 1 – For START/SELECT

Control pad – not used.
A button – not used.
B button – not used.



SELECT button

When this button is pressed, the arrow (→) on the screen moves. Line up the arrow with the game you wish to play.
Game selection is also possible with the Zapper.

START button

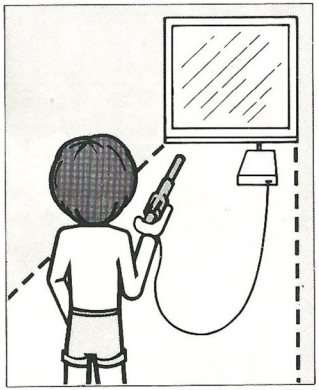
Press this button to begin. Starting is also possible with the Zapper.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue play. The game will continue from where you left off.

* The TOP SCORE will disappear if the reset switch is pressed or the power switch is turned off.

4. OPERATING THE ZAPPER



Target range: approx. 6 feet

* The target range depends somewhat on the size of your TV.

Adjusting the TV screen

* The TV screen must have its contrast and brightness adjusted properly for this game. If not, shots may not hit the targets.

Selecting and starting games with the Zapper

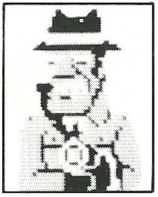
* Point the Zapper away from the screen with the game menu displayed, and shoot. The arrow (→) will move.
* Line up the arrow (→) with the game you wish to play, and then shoot directly at the screen. The game you selected will start.

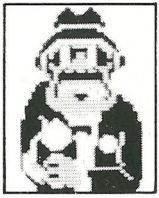
  The game menu is replaced by a game demonstration sequence after a set period of time. If this happens, shoot the Zapper to bring back the title screen, and then make your selection.
* Some TVs may not be adjusted properly for the game. Please adjust the picture controls if the game doesn't start when the Zapper is fired at the screen.

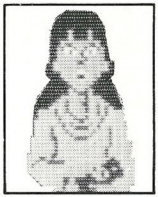
5. HOW TO PLAY

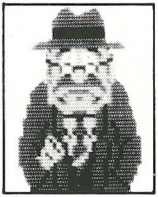
The people who appear on the panels in Game A and Game B are introduced in the demonstration sequence.
Three of the flashing panels are gangsters – shoot them as quickly as you can. The other panels are of a lady, a professor and a policeman – people you must not shoot.

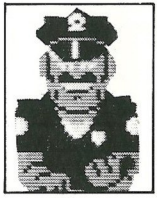
Gangster A
500 pts.


Gangster B
1,000 pts.


Gangster C
2,000 pts.


Lady

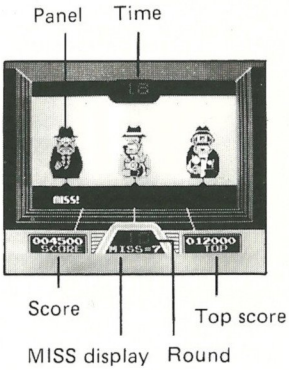

Professor


Policeman

Game A (Hogan's Alley A):
Find the gangster from among the panels, and shoot him.

- Three panels will appear facing sideways.
- All three panels will turn toward the front at the same time. Find the gangster, and shoot him.
- If the panel is hit just right, it will turn around.

- If you shoot anyone other than a gangster, the panel you shoot will flash, and you will be penalized with a MISS.
- You will also be penalized with a MISS if you fail to shoot a gangster that has appeared.
- The display on the top of the screen indicates the number of seconds that the panels face forward.
- The people drawn on the panels (gangsters, the lady, the professor and the policeman) and their positions change continuously, calling for quick judgement.
- As you advance to later rounds the display time (seconds) for the panels shortens, and so the difficulty increases.

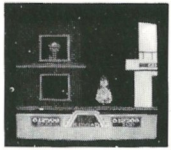


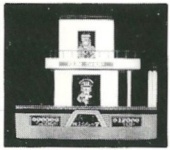
Game B (Hogan's Alley B):

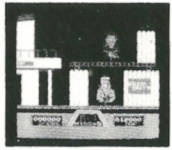
Find the gangsters from among the panels that appear in the windows of the buildings or from out of the shadows, and shoot them.

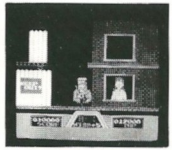
- This game is played in the same way as Game A; shoot only the panels that have gangsters drawn on them.
- Five panels will appear in the windows or out of the shadows in each scene; however, their positions and the order in which they appear vary.
- The scene will change five times. If there are no MISSES, five panels will appear in each scene. Five scenes (composed of 25 panels) make up one round.

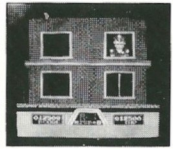
- As the rounds progress, the panels will move more quickly and will face forward for shorter periods of time, making play more difficult.


Scene 1


Scene 2


Scene 3

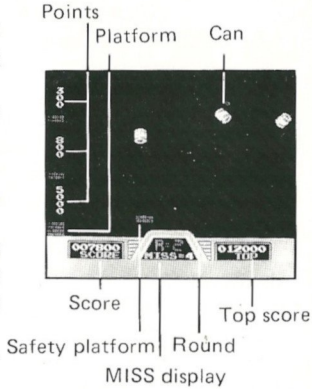

Scene 4


Scene 5

Game C (Trick Shooting):

Shoot the cans as they are thrown, keeping them in the air and guiding them onto the platforms at the left.

- Cans are thrown in from the right side of the screen, so shoot!
- If you hit a can, it will fly up.
- Keep shooting at the cans to keep them in the air, and guide them onto the platforms at the left.
- The points for each platform are displayed at the platform. The points will flash, and be added to your score whenever you get a can onto one of the platforms.
- You are penalized a MISS if a can falls to the bottom of the screen before reaching a platform.



- You can avoid MISSES by placing cans on the safety platform, but you won't get a very high score.
- Five cans will be thrown out for each round. They will be thrown from various directions.
- The cans move faster with each round.

Scoring

Games A and B:
The points you receive depend on which gangster panel you hit.
Game C:
The points shown at the platform where you land the can are added to your score.

Ending the games

Game A:
The game will end when you have been penalized with more than 10 MISSES.
Games B and C:
The game will end when you have been penalized with more than 10 MISSES, even if you are in the middle of a round.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Hogan's Alley™ du Nintendo® Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU
Vous sentez-vous prêt à devenir agent du FBI? Mettez à l'épreuve votre dextérité avec le pistolet Zapper en visitant Hogan's Alley. Vous pouvez choisir parmi trois jeux pour franc-tireur. Dans le premier jeu, tentez de trouver, à la vitesse de l'éclair, les bandits inclus dans une ligne d'identification. Ensuite, vous passez dans la ruelle où les bandits peuvent surgir de partout. Enfin, vous participez à un exercice de tir, une épreuve dont seuls sortent victorieux les meilleurs agents.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

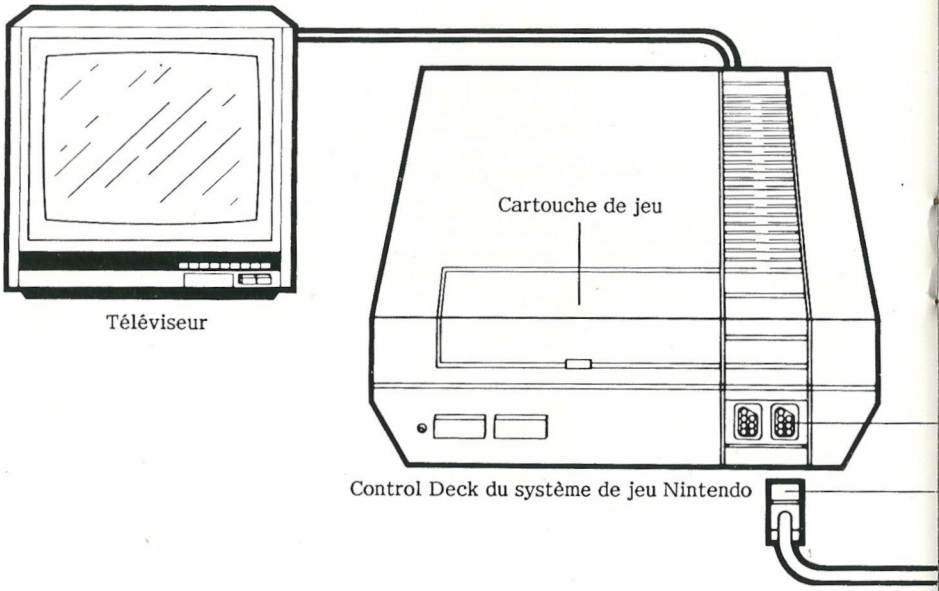
1. PRECAUTIONS

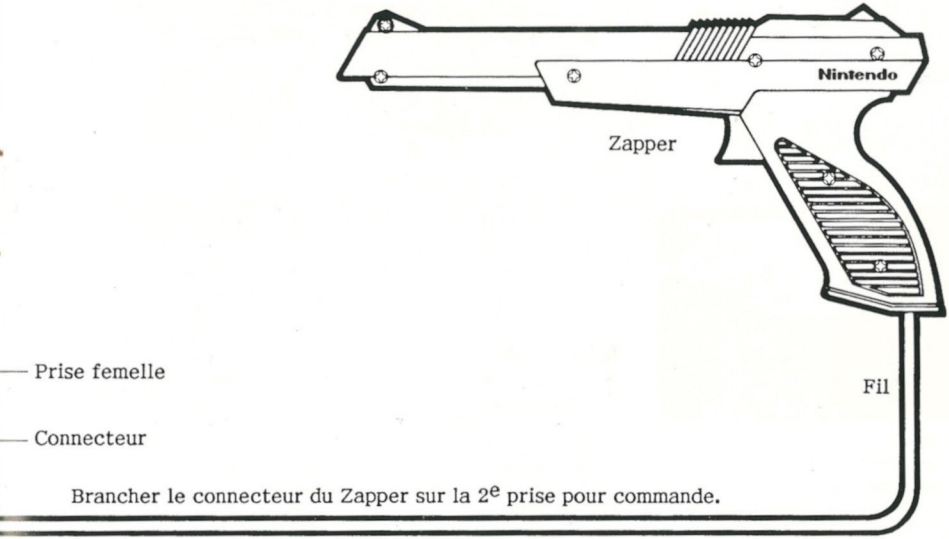
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO

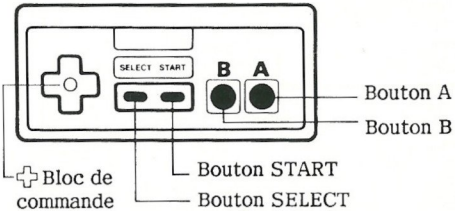




Brancher le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

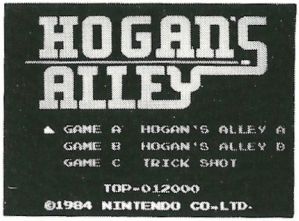
3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 utilisée pour lancer et choisir le jeu

Bloc de commande - non utilisé
Bouton A - non utilisé
Bouton B - non utilisé



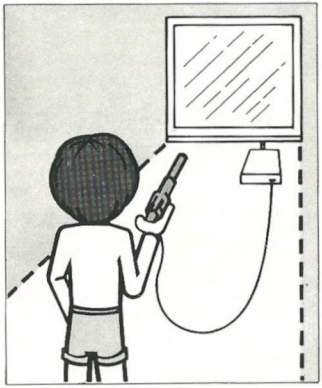
Bouton SELECT (choix)
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER



Portée: Environ 2 mètres
* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur
* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper
* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu. Après un certain laps de temps, un exemple du jeu remplace à l'écran le menu de jeux. Si cela se produit, tirez sur le Zapper pour rappeler le menu de jeux et faire votre choix.
* Il est possible que le réglage de votre téléviseur laisse à désirer. Veuillez régler l'image correctement si le fait de tirer sur l'écran avec le Zapper ne lance pas le jeu de votre choix.

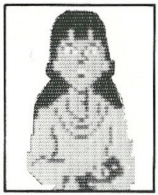
5. COMMENT JOUER

Les gens qui apparaissent sur les panneaux des jeux A et B vous sont présentés dans une séquence de démonstration.
Trois des panneaux clignotants représentent des bandits - abattez-les le plus vite possible.
Les autres panneaux représentent une dame, un professeur et un policier - des gens sur lesquels vous ne devez pas tirer.

Bandit A
500 points

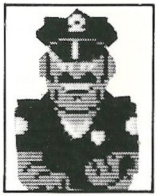
Bandit B
1 000 points

Bandit C
2 000 points



Dame

Professeur

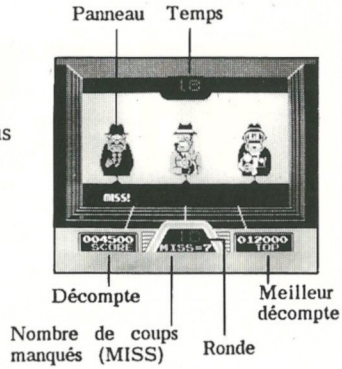


Policier

Jeu A (Hogan's Alley A) Identifiez correctement le bandit parmi les panneaux qui vous sont montrés et abattez-le.

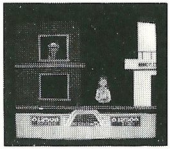
. Vous verrez trois panneaux présentés de côté.
. Les trois panneaux tourneront vers vous en même temps. Trouvez le bandit et abattez-le.
. Si vous tirez correctement, le panneau se retournera.

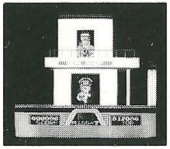
. Si vous abattez un innocent, le panneau abattu se mettra à clignoter et vous serez pénalisé pour un coup manqué (MISS).
. Vous sera aussi pénalisé d'un MISS si vous n'abattez pas le bandit qui est apparu.
. Les chiffres affichés au haut de l'écran indiquent le nombre de secondes pendant lesquelles les panneaux vous font face.
. Les personnages apparaissant sur les panneaux (les bandits, la dame, le professeur et le policier) et leurs positions respectives varient continuellement: il faut avoir de bons réflexes!
. Plus vous jouez de rondes, plus le temps affiché diminue et plus le niveau de difficulté augmente.

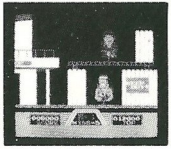


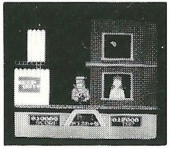
Jeu B (Hogan's Alley)
Identifiez les bandits parmi les panneaux qui apparaissent aux fenêtres des édifices ou dans l'ombre de la ruelle, et abattez-les.
. Ce jeu suit les mêmes règles que le jeu A. Ne tirez que sur les panneaux représentant des bandits.
. Dans chaque scène, vous verrez cinq panneaux apparaître aux fenêtres ou dans l'ombre; cependant, leur position et l'ordre dans lequel ils apparaissent varient continuellement.
. La scène change cinq fois. Si vous ne récoltez aucun coup manqué (MISS), vous verrez cinq panneaux dans chaque scène. Chaque ronde se compose de cinq scènes (25 panneaux).

. Plus vous progressez, plus les panneaux se déplacent rapidement: Ils vous font face de moins en moins longtemps et le jeu devient de plus en plus difficile.


Scène 1


Scène 2


Scène 3


Scène 4

Scène 5

Jeu C (Tir de précision) Vous devez tirer sur les canettes aussitôt qu'elles sont lancées, les garder en l'air et les guider vers les plates-formes de gauche.

. Les canettes sont lancées depuis la droite de l'écran. Tirez le plus vite possible!

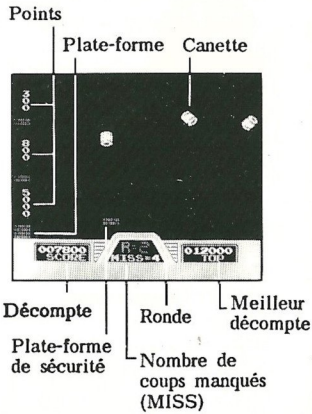
. Lorsque vous atteignez une canette, elle s'élève.

. Continuez de tirer sur les canettes pour les garder en l'air et les amener vers les plates-formes de gauche.

· Les points pour chaque plate-forme sont affichés à la plate-forme. Ceux-ci clignotent et s'ajoutent à votre décompte chaque fois que vous réussissez à lancer une canette dans une plate-forme.

. Vous serez pénalisé d'un coup manqué (MISS) chaque fois qu'une canette retombe au bas de l'écran avant d'atteindre la plate-forme.

. Vous pouvez éviter les coups manqués (MISS) en faisant atterrir les canettes sur la plate-forme de sécurité, mais vous n'accumulerez pas beaucoup de points.



. On lance cinq canettes par ronde.
  On peut les lancer de différentes directions.
. Les canettes se déplacent de plus en plus vite à chaque ronde.

Décompte

Jeux A et B:
Les points que vous gagnez dépendent des bandits que vous abattez.
Jeu C:
Votre décompte représente la somme des points correspondant aux plates-formes sur lesquelles vous avez fait atterrir les canettes.

Fin des jeux

Jeu A:
Le jeu prend prend fin lorsque vous avez été pénalisé de plus de 10 coups manqués (MISS).
Jeux B et C:
Le jeu prend fin lorsque vous avez été pénalisé de plus de 10 coups manqués (MISS), même si cela se produit en plein milieu d'une ronde.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON